Anno 1 Numero 2 - MENSILE
Novembre 1992

L. 15.000

AMIGA

TUTORIAL INTERATTIVO

E' SUONATA L'ORA DI

Super JAM!

Amiga Tutorial Interattivo è una pubblicazione G.R. Edizioni s.r.l. Via Londonio 25 Milano - Registrazione Tribunale di Milano n. 679 del 5/10/1991 - Distribuzione: Messaggerie Periodici Spa - Dir. Resp. G. Zanfrognini

TUTORIAL INTERATTIVO PER SUPERJAM

SuperJAM!, prodotto dalla Blue Ribbon SoundWork, e' un pacchetto software dedicato alla composizione di brani musicali e alla gestione di suoni via MIDI. (Vi cnsigliamo di usarlo con un modulo MIDI, non ve ne pentirete!)

Il pacchetto e' composto da tre dischetti:
SuperJAM! Program, SuperJAM! Extras, SuperJAM! TurboSounds.

E' possibile usare SuperJAM! all'interno di Bars & Pipes Pro, caricandolo sotto forma di accessorio.

Il Tutorial e' la fusione di tre elementi diversi, quali il registratore degli eventi, la sua interfaccia-utente e gli esempi relativi alle icone delle finestre di SuperJam!.

Durante la visione della registrazione di un evento, si ha l'impressione che sia un fantasma a muovere il puntatore e a cliccare. In realta' questo fantasma e' la visualizzazione delle azioni che l'autore delle lezioni ha registrato lavorando su SuperJAM! .

Quindi, se per esempio vogliamo capire il funzionamento di una delle icone della finestra Keyboard (quella che SuperJAM! apre automaticamente appena viene "lanciato"), dobbiamo premere il pulsante destro del mouse per fare apparire la barra dei menu nello schermo del Tutorial e, tenendolo premuto, portare il puntatore sul menu Windows; appena il puntatore tocca la parola Windows, appare un menu "a tendina" con diverse opzioni che corrispondono alle finestre di SuperJAM!. Spostate il puntatore su Keyboard e rilasciate il mouse: apparira' la finestra Keyboard Tutorial.

Cliccate su una delle icone all'interno della finestra e la registrazione dell'evento assegnato a quella icona mostrera', passando nello schermo di SuperJAM!, la funzione dell'icona selezionata.
La stessa operazione e' necessaria per vedere una lezione relativa ad una icona di una qualsiasi delle finestre di SuperJAM!, occorre cioe' selezionare prima la finestra e successivamente cliccare su un' icona.

Le lezioni sono state sviluppate in modo semplice e conciso, dando inoltre la possibilita' di intervenire durante o alla fine delle registrazioni, per provare in pratica cio' che si e' appreso.

COME FUNZIONA

Il processo base del Tutorial e' costituito da una serie di eventi, basati sulla registrazione dei movimenti del mouse avvenuti con entrambi i programmi (SuperJAM! e SuperJAM!-Tutorial) caricati in memoria.

Percio' se SuperJAM! non e' presente in memoria al momento in cui il Tutorial viene "lanciato", la riproduzione degli eventi non ha piu' senso, in quanto il mouse, andando a cliccare su uno schermo con caratteristiche diverse, non puo' ricreare le reazioni necessarie per generare le funzioni interessate.

PROCEDURA DI AVVIO

Inserite nel drive interno (DF0) il dischetto "Enigma SuperJAM!-Tutorial", e nel drive esterno (DF1) il dischetto "SuperJAM! Program"; inizializzate il sistema, premendo contemporaneamente i tasti <CTRL> <AMIGA-destro> <AMIGA-sinistro o logo Commodore>; sullo schermo del Workbench vedrete le icone dei due dischetti:

Portate il puntatore sull'icona del dischetto SuperJAM! ed effettuate un doppio click (premete due volte, in rapida successione, il pulsante sinistro del mouse).

Caricate il programma portando il puntatore sull'icona "SuperJAM!" all'interno della finestra ed effettuando un doppio click.

Seguite i messaggi che appariranno sullo schermo (il sistema vi chiedera' prima il dischetto "Extras" e poi nuovamente il dischetto "Program"; inseriteli sempre su DF1).

Apparira' lo schermo iniziale di SuperJAM!

Cliccate in un punto qualsiasi dello schermo, per attivarlo (il puntatore diventa un sassofono).

La prima finestra (Keyboard) e' gia' aperta: vi appare una tastiera con le sigle degli accordi su ogni tasto; alla sua sinistra una lista di stili (Reggae, Country, Dance Mix, Funk), a destra una lista di accordi.

Chiudete la finestra Keyboard SENZA SPOSTARLA.

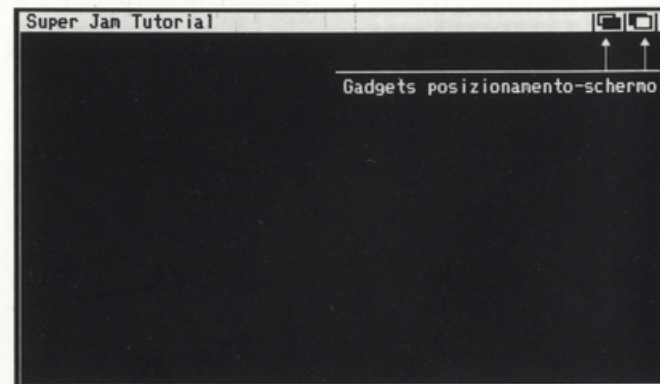
Lo schermo di SuperJAM! su cui lavora il Tutorial e' completamente pulito, ad eccezione della barra posta nella parte superiore, chiamata "Quick Strip", contenente i gadgets usati per accedere alle varie finestre.

SuperJAM! Keyboard Song Styles Chords Accessories SMPTE Prefs

Riportate in primo piano lo schermo del Workbench utilizzando i gadgets di posizionamento-schermo, posti nell'angolo superiore destro dello schermo.

Chiudete la finestra del dischetto "SuperJAM!" agendo sul pulsante di chiusura, ed aprite quella del dischetto "Enigma SuperJAM!-Tutorial".

Caricate il Tutorial portando il puntatore sull'icona "Tutorial all'interno della finestra ed effettuando un doppio click.

Dopo qualche istante apparira' lo schermo del Tutorial.

Portate il puntatore al centro dello schermo e premete il pulsante sinistro del mouse, per attivarlo (il puntatore diventa una piccola freccia). Adesso il Tutorial e' installato.

Vi e' un solo menu (Windows), attraverso il quale si accede alle diverse finestre (Keyboard, Song, Style, Chords, Individual Style, Section). Selezionate la finestra che vi interessa.

La lezione inizia nel momento in cui il puntatore si sposta sull'angolo superiore sinistro dello schermo e termina quando, tornato sullo schermo del Tutorial, il puntatore e' nuovamente sotto il vostro controllo (deve apparire come una piccola freccia).

PASSARE DI SCHERMO IN SCHERMO

Una delle proprieta' fondamentali del Tutorial e' l'interattivita' delle lezioni, create in modo che alla fine di ognuna di queste sia possibile per l'utente provare direttamente su superJAM! i concetti appresi sulla funzione desiderata.

Per fare cio' e' sufficiente, usando i gadgets di posizionamento-schermo, portare in primo piano lo schermo di SuperJAM!, spostare il puntatore in un punto qualsiasi di esso, e premere il pulsante sinistro del mouse, per attivarlo.

Per tornare allo schermo del Tutorial e vedere un'altra lezione, sara' necessario agire

nuovamene sui gadgets di posizionamento riportando in primo piano lo schermo del Tutorial.

Per accedere ad un'altra finestra e selezionare una nuova lezione, riattivate lo schermo del Tutorial cliccando all'interno della finestra, e premete il pulsante destro del mouse per fare apparire il menu Windows.

E' possibile quindi passare facilmente e velocemente da uno schermo all'altro, interagendo cosi' con entrambi i programmi.

INTERROMPERE UNA LEZIONE

In quei casi in cui e' necessario interrompere una lezione o perche' qualcosa non ha funzionato o per un errore di selezione, premete i tasti <CTRL> e <C> e il puntatore, dopo aver portato a termine l'azione in corso, si fermera' e tornera' sotto il vostro controllo.

Se seguite una lezione per intero noterete che, alla fine di ogni registrazione, prima di ritornare allo schermo del Tutorial, tutti i parametri alterati vengono risabiliti nel loro valore originale.

Se la lezione viene interrotta, dovrete voi stessi agire sui parametri , direttamente sullo schemo di SuperJAM!.
Per facilitarvi abbiamo inserito, alla fine di questo manuale di istruzioni, le immagini di tutte le finestre e dei menu di SuperJAM!, evidenziando i parametri di partenza.(Le opzioni da menu che devono essere attivate mostrano, accanto al nome, un segno simile ad una piccola V.)

CAPIRE GLI ESEMPI

Il Tutorial "lavora" direttamente sullo schermo di SuperJam!, seleziona l'opzione precedentemente richiesta e utilizzando i parametri memorizzati, ripropone in tempo reale le azioni registrate.

Per capire che tipo di azione e' stata eseguita, bastera' tenere presenti questi esempi:

* Alcune icone permettono l'accesso immediato ad altre finestre, senza la necessita' di selezionarle da menu. (ES. L'icona Band nella finestra Keyboard accede alla finestra Band, da cui si puo' controllare il volume di ogni singolo strumento.

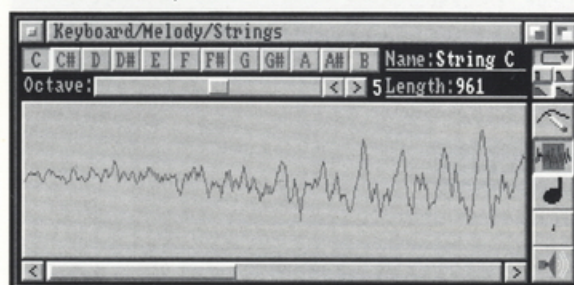
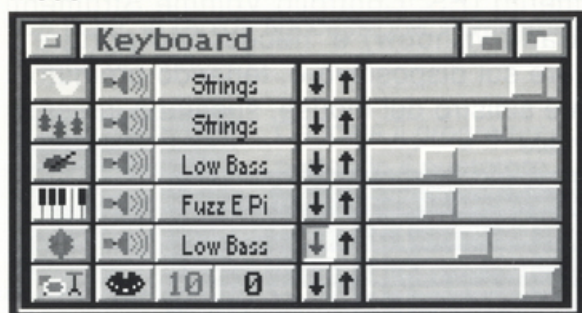
* Per agire sui dispositivi di controllo a scorrimento (ES. Controllo Volume Strumenti nella Band Window) e' necessario portare il puntatore sul dispositivo e, tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, spostarlo in senso orizzontale .

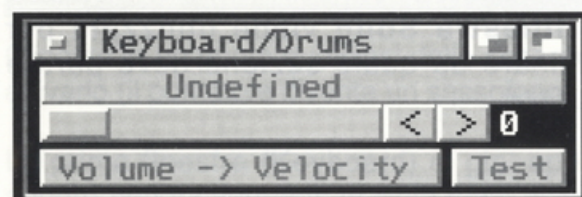
* Noterete che alcune icone sono comuni a diverse finestre e spesso anche la loro funzione e' la stessa.

L'icona "Bacchetta Magica", comune alle finestre Keyboard, Song e Section, ha funzioni diverse :

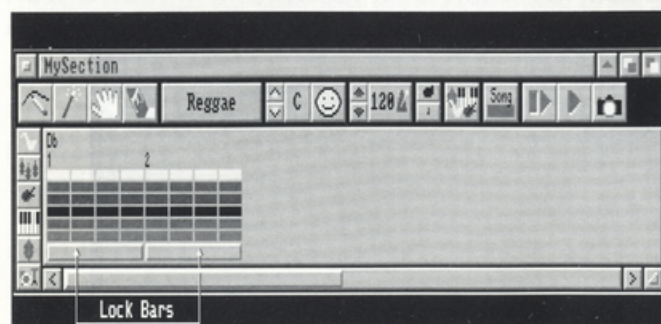
nella finestra Keyboard e nelle griglie Snapshot e Pattern, legate alla finestra Section, viene usata per cambiare le caratteristiche del suono;
nella finestra Song viene utilizzata per determinare da quale sezione deve partire l'esecuzione.

* Il Tutorial e' stato sviluppato utilizzando TurboSound Technology, sfruttando cioe' i suoni interni di Amiga, ma e' possibile pilotare, attraverso i canali MIDI, fino a 16 sintetizzatori esterni. Per selezionare i canali MIDI da assegnare agli strumenti, seguite la lezione relativa all'uso dell'icona Band nella finestra Keyboard...

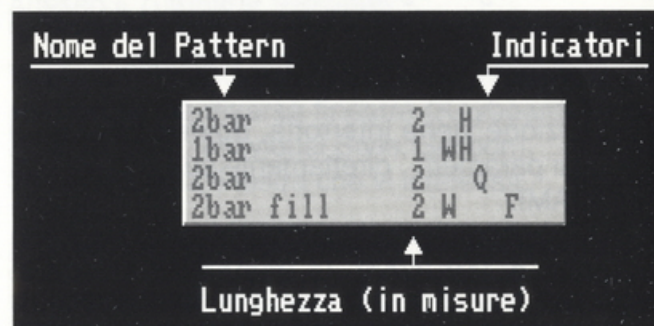
se l'icona accanto a quella dello strumento e' un'altoparlante, viene usato il modo TurboSounds: cliccando due volte sull'icona di uno dei Players (Lead, Strings, Piano, Guitar, Bass, Drums), si accede alla finestra Edit Turbosound;

se invece e' un connettore nero, viene usato il modo MIDI:

cliccando sul gadget contenente un numero blu si accede ad un menu' per l'assegnazione del canale.

Effettuando un doppio click sull'icona di uno dei Players si accede alla finestra Midi Patch, nella quale e' possibile assegnare al programma MIDI un nome ed un numero, e selezionare cosi' uno strumento dal "controller" Midi o dal sintetizzatore esterno.

* Nella finestra Section, l'icona Snapshot attiva un comando che ha la funzione di "catturare" l'esecuzione.

Se cliccate su questa icona e poi su Play o su Re-Start la sezione registra tutto cio' che viene suonato.

Se ,usato il comando Snapshot, volete riascoltare quello che e' stato "catturato", premete le due barre , chiamate "Lock Bars", poste nella parte bassa della finestra Section.

* La finestra dello Stile Individuale (Individual Style Window), e' associata alla finestra dello Stile. Per accedervi e' necessario portare il puntatore sulla lista degli Stili e cliccare due volte sul nome di uno Stile. Viene usata per creare nuovi stili e modificare quelli gia' esistenti.

Lo stile e' composto da "patterns", ognuno dei quali e' assegnato ad un particolare modo musicale, come "Fill" (Riempimento), "Break" (Interruzione), "Intro" (Introduzione), "End" (Finale).

Il Box contenente la lista dei patterns appare nella meta' sinistra della Finestra:

alla destra del nome di ognuno dei patterns e' indicata la lunghezza espressa in misure;
gli altri indicatori definiscono in che parte della performance viene usato il pattern :

W Il pattern viene usato se gli accordi si trovano sulla prima battuta

H Il pattern viene usato se gli accordi si trovano sulle battute alternate (prima, terza, quinta ...)

Q Il pattern viene usato se gli accordi si trovano su ogni battuta

I Il pattern viene usato se gli accordi vengono suonati come Intoduzione (Intro)

F Il pattern viene usato se gli accordi vengono suonati come Riempimento (Fill)

B Il pattern viene usato se gli accordi vengono suonati come Interruzione (Break)

E Il pattern viene usato se gli accordi vengono suonati come Finale (End)

* In tutte le lezioni che riguardano la finestra Section, il Tutorial apre la sezione dalla finestra Song, ma vi si puo' accedere anche dalla finestra Keyboard, cliccando sull'icona Section.

* Seguendo la lezione relativa all'uso del player Piano nella finestra Section noterete che, dopo aver inserito gli accordi nella griglia, e' stata cambiata la lunghezza della sezione attraverso l'opzione Lenght del menu Section : la sezione appena creata e' stata distrutta e si e' reso necessario inserire nuovamente gli accordi. Fate attenzione quindi a stabilire la lunghezza della sezione prima di impegnarvi nella creazione della musica!

SuperJAM! ACCESSORIES

Accessories

La finestra Accessories permette di integrare SuperJAM! con altri prodotti hardware e software. In particolare e' possibile controllare il programma tramite ARexx, sincronizzare la musica ai principali programmi di animazione, tra cui Imagine e Real 3D,o utilizzare il MIDI time code e l'interfaccia SMPTE "Phantom" della DR. T's.

SuperJAM! SMPTE

SMPTE

La finestra SMPTE viene utilizzata per sincronizzare la musica con hardware e software multimediale. La finestra mostra la durata dell'esecuzione in ore, minuti, secondi e fotogrammi.

SuperJAM! PREFS

Prefs

Le opzioni della finestra Prefs permettono di risparmiare memoria (Close Workbench, Use Gray Scale, Disable Fast Refresh), di scegliere la modalita' di visualizzazione interlace (Interlace Screen) e la forma del puntatore (Use Workbench Pointer), e l'effetto di "esplosione" delle finestre quando si aprono e si chiudono.

AVVERTIMENTI

E' FONDAMENTALE NON SPOSTARE LE FINESTRE DALLA LORO POSIZIONE SULLO SCHERMO !!

SuperJAM!-Tutorial funziona perfettamente anche se possedete un sistema con un solo drive; seguite la procedura d'avvio, caricando sempre prima SuperJAM! e poi il Tutorial.

Se avete l'impressione che la lezione sia "fuori tempo", interrompetela e , nello schermo di SuperJAM!, controllate il menu' Preferences della finestra Section : le opzioni Auto Scroll, Count Down, Automatic Octave Selection e Automatic Chords Selection devono essere selezionate (accanto al nome deve apparire un segno simile ad una piccola V).

Problemi di memoria

512k di memoria non sono sufficienti per l'utilizzo di SuperJam!.

E'necessario avere almeno 1Mega di memoria. (E' consigliabile averne almeno 2)

GLI AUTORI:

FRANCO 'FYLFOYT' FALSINI

ELISABETTA BRIZZI

FINESTRE E MENU DI SUPERJAM!

Per attivare una finestra, cliccate sul suo nome nella Quick Strip (la barra in alto sullo schermo). Per accedere ai menu premete e tenete premuto il pulsante destro del mouse : apparira' la barra dei menu' standard. Portate il puntatore, sempre tenendo premuto il pulsante destro del mouse, sul nome del menu che volete selezionare; apparira' un menu a tendina contenente un gruppo di funzioni, diverse per ogni finestra.
Quelle che seguono sono le finestre di SuperJAM!. Per ogni finestra principale sono specificate le finestre secondarie alle quali si puo' accedere, ed i menu con evidenziate le funzioni che devono essere attivate (una funzione e' attivata quando accanto al suo nome appare un segno simile ad una piccola V).
Potete fare riferimento a queste immagini nel caso in cui, avendo interrotto una lezione, dovrete ristabilire i valori di partenza prima di selezionare una nuova lezione.

KEYBOARD

Keyboard
Load
Save
Reset
Save as default

Preferences
Create chords on all notes
Create 7th chords

BAND

The Band
Load
Save

DRUMS
Load drum map
Save drum map

SECTION

Preferences
✓ Auto scroll
✓ Count down
✓ Automatic octave selection
✓ Automatic chords selection
Create chords on all notes
Create 7th chords

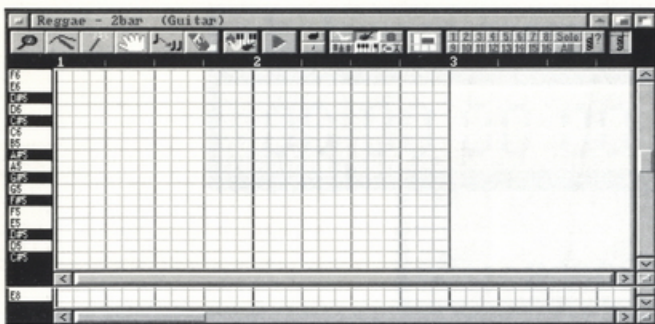
Snapshot
Preview snapshot
Lock all
Unlock all
Clear snapshot

Chords
Clear
Load
Save

Section
New
Load
Save
Export
Lenght
Name
Repeat

SNAPSHOT GRID

MAGNIFYING GLASS

PATTERN GRID

Grid
Clear
Shift octave up
Shif octave down

Drum Map
Default
Load
Save

Perform
✓ Melody
✓ Strings
✓ Guitar
✓ Piano
✓ Bass
✓ Drums
Solo

Preferences
✓ Auto quantize
Metronome
Set metronome
Muliple grid window
Auto scroll

Style
Always play selected note
Test chords
Set pattern key & chords

Variations
Merge selected
Clear selected
Design / Play in numerical order
Play in random order

SONG

Song
New
Load
Save

Section
Load
Save
Edit

Timing
Lock to MIDI clock
Send MIDI clock
SMPTE format
SMPTE offset

Export
Smus
Midi
SuperJAM!

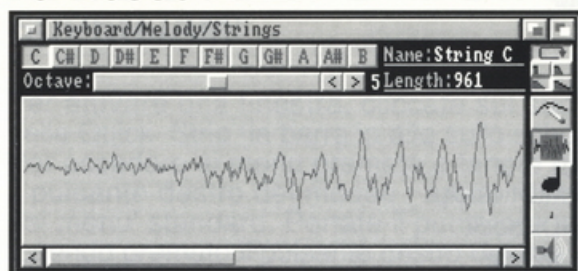
Turbosample
Sample rate
Preview instrument
Record Play & Load

STYLE

Style
New
Load
Save
Duplicate
Remove
Info

INDIVIDUAL STYLE

Style
Name
Time signature
Info

Pattern
New
Duplicate
Load
Save
Remove
Lenght

TURBOSOUND EDIT

Turbosound
New
Select
Load
Save
Rename
Shift samples up 1 octave
Shift samples down 1 octave
Tune up 1 octave
Tune down 1 octave

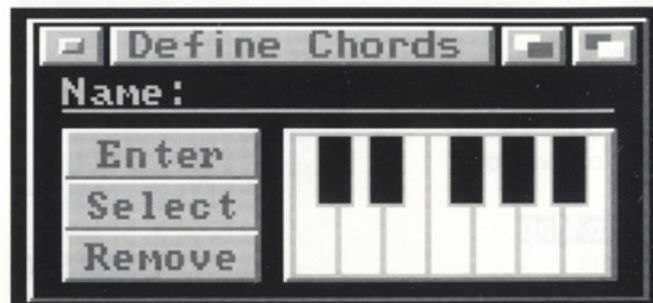
Samples
Clear
Load
Save
Copy
Paste
Tune
Create octave
Clear octave

Edit
Cut
Copy
Keep
Paste
Mix
Erase
Insert
Truncate
Set loop
Undo
Select all
Select loop

Effects
Filter
Cross fade
Fade in
Fade out
Maximize
Reverse
Invert
Center
Set volume
Compress
Expand

Preferences
Allignment
Play
Sample rate

SMPTE

CHORDS

Chords
Load chords
Save chords

ACCESSORIES

Accessories
Load
Save
Remove

PREFS

ACCORDI

STILI

TEMPO

TONALITA'

BACCHETTA MAGICA

BAND

CANCELLA

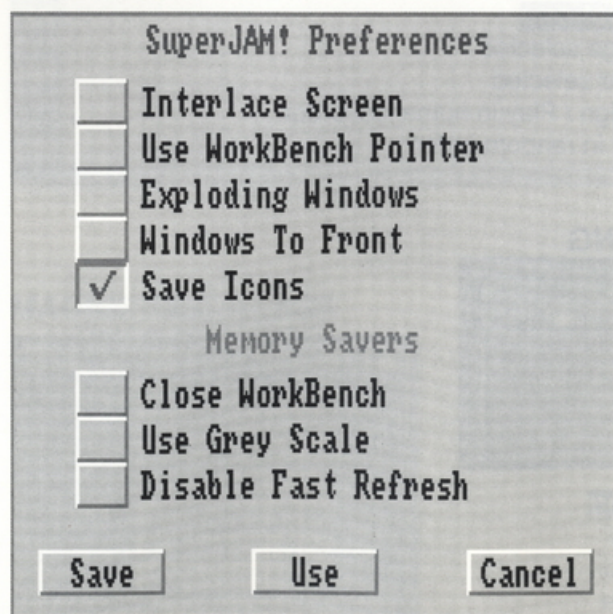
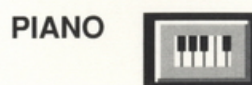
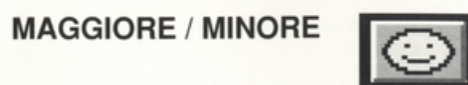
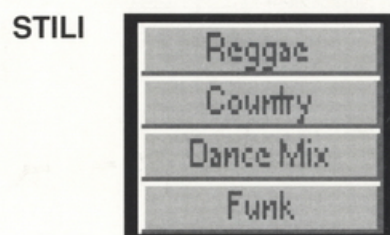
SEZIONE

PLAY

RE - START

SNAPSHOT

MAGGIORE / MINORE

PIANO

SOLISTA

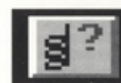
RIEMPIMENTO

DUPLICA

MUOVI

ZOOM

INVERTI

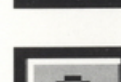
SUONA SEMPRE (PURPLEIZER)

SCEGLI VARIAZIONE

PLAYERS

VARIAZIONI

LOOP ON / OFF

MODIFICA A. D. S. R.

SELEZIONA AREA

PUNTATORE

ALLARGA / RESTRINGI

SPEAKER